Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg WS 2009/2010

Professur für Philosophie: 14.02.2010

„Wie Werte wirksam werden“

Dozentin: Iris Schmidt

Johannes Höfler, Lehramt GS, 1. Semester

Tel. 09103/8322, Email: hanhoefler@web.de

„Abenteuerpädagogik“

Inhaltsverzeichnis

1. Der Mensch und „Abenteuer“

Für den Menschen ist ein Abenteuer immer etwas Besonderes und Aufregendes, das aber andererseits auch gefährlich und verlustreich sein kann. Ein Abenteuer ist wie eine Reise ins Ungewisse, für die man zwar Bereitschaft und Mut braucht, aber die es einem dafür ermöglicht, etwas Neues zu entdecken, zu gewinnen oder daran zu wachsen. Der Mensch erlebte solche Abenteuer, wo er bis an seine Grenzen gehen oder diese auch überschreiten musste, schon seit seiner Entstehung, da er in der Natur ständigen Gefahren, wie wilden Tieren, ausgesetzt war. Er musste sich also zwangsläufig Strategien überlegen um zu überleben, hatte jedoch auch stets „die Neugier seine Umwelt zu entdecken“(Q**6, S.4**), wodurch beispielsweise neu-entdecktes, fruchtbareres Land als bessere Nahrungsquelle nutzbar gemacht wurde. Diese neuen Strategien, die sowohl durch positive wie negative Erfahrungen, welche am eigenem Körper oder durch Austausch mit anderen entstanden sind, halfen ihm sich weiterzuentwickeln und sein Leben zu verbessern. In den letzten 1000 Jahren hat sich dieses „Abenteuer-(Er-)Leben“ für die Menschen in den westlichen Staaten verändert. Die Nahrungssuche beschränkt sich hier „auf den Rush auf die Kaufhäuser und die Gefahr geht nicht mehr von Wölfen aus, sondern von Blechmonstern, die über die Straßen rasen“(Q**6, S.4**). Aber auch trotz dieser Veränderung und dem gesicherten Wohlstand ist dem Menschen,besonders im Kinder- und Jugendlichenalter, seine Lust nach Abenteuern und seine Neugier erhalten geblieben. Diese „entwicklungsfördernde Neugier“(Q**6, S.4**) bei Kindern und Jugendlichen wird „durch unsere genormte, genauestens strukturierte und verstandesorientierte Gesellschaft“(Q**6, S.4**) normalerweise durch das „Eintrichtern von Regeln und Werten“(Q**6, S.4**) eher gehemmt als gefördert. Verschiedene Pädagogen haben jedoch versucht dieser gesellschaftlichen Norm bestehend aus Reglementierungen und Sanktionen entgegen zu wirken. Sie wollten eine Abenteuer- oder Erlebnispädagogik entwickeln, die dieses kindliche Potential an Neugier und Abenteuerlust zu Gunsten von Bildung und Erziehung nutzbar macht.



*Abbildung 1: (**Q**7)*

[Q**2, S.23f.; Q6, S.4**]

2. Was ist Erlebnispädagogik?

Die Erlebnispädagogik, die vor allem auch mit der Ganzheitlichkeit des Menschen und dem daraus resultierenden Lernen mit „Kopf, Herz und Hand“(Q**3, S.11**) begründet wird, lässt sich weder als eine bestimmte Theorie, noch als eine „relativ eindeutig umreißbare [...] Form von Praxis“(Q**1, S.8**) definieren. Denn sie wurde in keiner dieser beiden Formen jemals als solche manifestiert. Sie ist eher ein Begriff, der von unterschiedlichen Menschen zu unterschiedlichen Zeiten verwendet und auch in einen Kontext mit „Erziehung, Bildung, Wissen und Lernen gebracht“(Q**1, S.8**) wurde. Eine zentrale Figur für die Erlebnispädagogik war Kurt Hahn (1886-1974), der verschiedene „philosophische und pädagogische Traditionen“(Q**1, S.23**) zu dieser Thematik, in seinem Konzept, sammelte. Dieses beruht auf den folgenden drei Grundpfeilern: Erstens aus der „sittlichen Erziehung des Menschen“ von Plato, der schon erkannte, dass „Nachahmung und Übung entscheidende Faktoren für das Lernen darstellen können“(Q**3, S.11**). Zweitens aus der „pädagogischen Provinz zur Erziehung des jungen Menschen“ von Plato, Goethe, Pestalozzi und Lietz, die für die Erziehung in bestimmten, abgegrenzten Zentren, wie es später auch Hahn´s Kurzschulen waren, standen. Und drittens „der Wichtigkeit eines […] von W. James geforderten 'moralischen Äquivalents des Krieges' in der Erziehung“(Q**1, S.24**). Hahn´s Erlebnistherapie, die für ihn „nur das Mittel der Erziehung“(Q**1, S.31**) war und vor allem in sogenannten Kurzschulen umgesetzt wurde, bestand, kurz gefasst, darin, dass durch das Zusammenspiel und gemeinsame Erleben von Elementen wie „körperliches Training“, „Expedition“, „Projekten“, oder „Rettungsdienst“(Q**1, S.29**) Selbstüberwindung, Selbstbewährung und Selbstverantwortung erfahren werden können. Hahn´s Pädagogik war aber auch, durch das gemeinschaftliche Erleben, für das „Erlernen von Verantwortlichkeit, Gemeinschaftssinn [und] Hinwendung zum Nächsten“(**Q3, S.9**) und gegen die „Reizüberflutung und Oberflächlichkeit in der Welt“(**Q3, S.9**) ausgelegt. Neben Hahn gab es in der Mitte des 20. Jahrhunderts noch etliche weitere Konzepte, wie zum Beispiel „Outward Bound Schools“(**Q3, S.33**), „Project Adventure“(Q**1, S.56**) oder die „Abenteuerspielplatzbewegung“(Q**1, S.58**), auf welche aber im Folgenden nicht näher eingegangen werden soll. Statt dessen werden im Abschnitt 3 modernere Sichtweisen und im Abschnitt 4 praxis-orientierte Beispiele für Erlebnis- und Abenteuerpädagogik für Jugendliche und Schulklassen vorgestellt.

[Q**1, S.8, 23-31, 56-60; Q3, S.9, 11, 33]**

3. Der Aufschwung der Erlebnispädagogik am Ende des 20. Jahrhunderts und die Gründe dafür

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts veränderte sich der Stellenwert der Erlebnispädagogik, die bis dahin seit den Zeiten Hahn´s eher ein „Nischendasein“(**Q3, S.3**) führte, erheblich, so dass sogar von einer „Renaissance“(Q**2, S. 7**) der Erlebnispädagogik gesprochen werden kann. So ist auch die These des Sportsoziologen Peter Becker, dass „die Suche nach tiefen Erlebnissen, nach dem schnellen Glück im Abenteuer […] einer der prägnantesten Charakterzüge am Ende des 20. Jahrhunderts zu sein [scheint]“(**Q3, S.7**). Es versuchen über dieses „Medium des Abenteuers“(**Q3, S.3**) SozialarbeiterInnen Jugendliche zu erreichen, die mit Gewaltdelikten auffällig wurden oder ins Umfeld rechtsorientierter Szenen abdrifteten. Es werden aber auch für den „Normalbürger“ immer mehr Abenteuerreisen angeboten und naturnahe Freizeitparks, wie zum Beispiel der Hochseilgarten in Cadolzburg(**Q4**) oder Abenteuerspielplätze errichtet, wo man seiner Abenteuerlust freien Lauf lassen kann. Und es werden sogar Studiengänge wie „Abenteuer- und Erlebnispädagogik“(**Q5**) angeboten, deren Entstehung Peter Becker mit der gestiegenen Nachfrage nach Abenteuerpädagogen erklärt. Abenteuerpädagogen werden „In der frühkindlichen Bildung ebenso gebraucht wie in der Jugendarbeit und im Bereich der Managerschulung. Erlebnispädagogische Zentren entstehen, kommerzielle Anbieter organisieren naturnahe Klassenfahrten und in immer mehr Kliniken der Kinder- und Jugendpsychiatrie etabliert sich eine 'Adventure-Therapy'“(**Q5**). Als Gründe für diesen neuen „Boom“ der Erlebnispädagogik, vor allem im Kinder- und Jugendbereich, werden als Folge von „soziale[n], ökonomische[n] und ökologische[n] Problemlagen“(**Q3, S.33**) „verschiedene gesellschaftliche Entwicklungen“(**Q2, S.7**) angeführt. Die Räume, in denen Jugendliche sich ausleben können, werden immer weniger und sind weiter entfernt, da die nahe Umgebung oft „überbaut, verzweckt und verreglementiert“(**Q2, S.7**) ist. Das ist bei allen alltäglichen Erfahrungsräumen der Fall, denn diese sind „von Stadt zu Stadt, von Land zu Land“, durch Blockwohnungen mit kinderfeindlicher Umgebung, Strasse, Schulhaus, Fußgängerzone, Shopping-Center, usw., nahezu identisch. Kurz gefasst, wird durch die „Verrechtlichng, Verregelung, [und] Verbetonisierung der [gesamten] Lebenswelten Jugendlicher“(**Q3, S.56**) ihr Alltag standardisiert. Die Folge davon ist ein „zivilisations- und gesellschaftsbedingte[r] erlebnis-, spannungs- und abenteuerarme[r] Alltag“(**Q3, S.58**), der sich auch dadurch auszeichnet, dass „Funktionieren im Wirtschaftssystem wichtiger geworden ist, als eine menschengerechte Gestaltung“ der Lebensräume in der Schule, Arbeit und Freizeit. Es werden also „Affekte und Emotionen“(**Q3, S.58**) zwangsläufig durch die moderne Industriegesellschaft zurückgedrängt um das komplexe Zusammenleben zu ermöglichen.

Diese Erlebnisarmut wird durch ein „wachsendes Bedürfnis nach Spannung, Abenteuer, nach action und Risiko“ kompensiert, welches auf unterschiedliche Arten versucht wird zu befriedigen. Dem hat sich mittlerweile eine ganze Industrie angenommen, welche mit „Erlebniskaufhäusern“ oder „Erlebnistourismus“(**Q3, S.37**) einerseits, und Erlebnissen aus „zweiter Hand“, wie Filmen oder Computerspielen andererseits, wirbt. Andere Menschen versuchen dagegen ein emtotionales Wohlgefühl durch den Konsum von Drogen herbeizuführen. Der „Wunsch nach Erleben“(**Q6, S.5**) kann aber, wenn er nicht durch Konsum befriedigt werden konnte, auch fehlgeleitet werden und zum Auslöser von Vandalismus oder Gewalt werden. Diese verschiedenen Ausflüchte, dem Drang nach Abenteuer zu entrinnen, werden in der von bürgerlichen Werten geprägten Gesellschaft unterschiedlich bewertet. Die Problematik dabei ist, dass gerade die Jugendlichen, die ihr Heil nicht im Konsum finden konnten, sondern auf den, gesellschaftlich gesehen, falschen Weg gekommen, also mit dem Gesetz in Konflikt geraten, sind, am meisten Hilfe benötigen. Diesen Jugendlichen, die „zu kurz gekommen sind, [aber] auch alle[n], die das Bedürfnis haben nicht nur zu konsumieren, sondern zu leben, sich als ganze Person zu erleben“(**Q2, S.7**) kommt die Abenteuerpädagogik wohl am Besten zu gute, was auch der Grund war für ihren Aufschwung am Ende des letzten Jahrhunderts.
[**Q2, S.7,8, 15,16; Q3, S.3,7, 33, 37,56, 58,59; Q4; Q5**]

4. Praktische Beispiele für Abenteuerpädagogik in Schulklassen

4.1 Wichtige Voraussetzungen

Will man Abenteuerpädagogik in Gruppen oder auch Schulklassen anwenden, muss man als wichtigste Voraussetzung die Frage der Sicherheit beachten, da ansonsten auch schöne Aktivitäten durch vermeidbare Unfälle getrübt werden können. Zunächst sollte man sich über mögliche Gefahrenquellen, wie Straßen, Wasser oder Felsen, im Klaren sein und den Schwierigkeitsgrad dem Alter und den Voraussetzungen der Gruppe anpassen. Man sollte auch die Gruppe nicht überschätzen, so dass zum Beispiel die Dauer der Aktivität nicht zu Übermüdungen führt, oder Gruppendruck aufgebaut wird, der die TeilnehmerInnen dazu drängt die eigenen Grenzen zu überschreiten. Eine solche Situation kann leicht zur „Ausgangsbasis für Unfälle“(**Q6, S.13**) oder zu Stresssituationen werden, welche auch zu „Resignation oder Depressionen“(**Q3, S.51**) führen können. Des weiteren muss das Material geprüft sein und bei Outdoor-Aktivitäten die richtige Kleidung und genügenden Getränke vorhanden sein. Und man sollte die TeilnehmerInnen zu einem „einfühlsamen und

rücksichtsvolle[m] Umgang mit Natur und Tierwelt“(**Q3, S.51**) sensibilisieren, um ihnen in dieser realen Situation den Wert der Umwelt für den Menschen näher zu bringen. Außerdem sollte man bei Aktivitäten, die eine besondere Gefahr darstellen oder spezielle Fertigkeiten oder Ausbildungen erfordern unbedingt eine ausgebildete Hilfskraft hinzuziehen. Wenn man als LehrerIn diese Vorbereitungen getroffen hat, könnte man mit der Klasse zum Beispiel eine Exkursion zu einem Hochseilgarten oder in eine Höhle machen. Diese beiden praktischen Möglichkeiten Aspekte der Abenteuerpädagogik in einer Schulklasse anzuwenden will ich nun genauer ausführen.

[**Q2, S.35, Q3, S.51, Q6, S.13**]

4.2 Hochseilgarten in Nürnberg

Ein Hochseilgarten ist „eine Konstruktion aus Balken, Seilen, Kabeln und Tauen [...], die zwischen Pfosten installiert einen sinnvollen Parcours“(**Q7**) ergibt. Dort können in einer ungewohnten Umgebung, also der Höhe und dem teilweise schwer zu bewältigenden Parcour, von den TeilnehmerInnen intensive und außergewöhnliche Erfahrungen gemacht werden, die sie einerseits ihre Grenzen „am eigenen Leibe“(**Q6, S.14**) erfahren lassen und durch das Erleben in der Gruppe auch „emotionale Intelligenz, soziales Lernen oder Teamfähigkeit“(**Q7**) fördern. In Nürnberg wird der Hochseilgarten für SchülerInnen ab 13 Jahren empfohlen und jede Gruppe „von mindestens zwei ausgebildeten Trainer[Innen]“(**Q7**) angeleitet, da auch hier die Sicherheit „oberstes Gebot“ ist und „der Erhalt und die Pflege der Natur [..] ein großes Anliegen“(**Q7**).



*Hochseilgarten in Nürnberg(**Q7**)*

[**Q6, S.14, Q7**]

4.3 Klassenausflug zu einer Höhle

Eine andere Möglichkeit für eine Exkursion ist der Besuch einer (Tropfstein-)Höhle, zum Beispiel in der Fränkischen Schweiz, wo Führungen für Schulklassen angeboten werden(**Q8**). Bei einer Höhlenerkundung können die SchülerInnen beim Entdecken von „Neuem und Ungewohntem mit allen Sinnen“(**Q6, S.16**) Erfahrungen mit „Dunkelheit, Enge, unbekannte[n] Gänge[n], Kühle, Fledermäusen und Geschichte“(**Q6, S.16**) machen. Dort können die



*Teufelshöhle in der Fr. Schweiz(**Q8**)*

SchülerInnen „nicht nur kriechen, Höhlen haben auch einen Geruch, in den Höhlen ist es dunkel, meistens sehr still, kein Widerhall, Pilze wachsen in manchen Höhlen, Steine sind feucht“(**Q6, S.16**) und es kann noch mehr in Höhlen erfahren werden. Also wird auch hier, genauso wie im Hochseilgarten, das multisensorische Lernen und Erfahren angesprochen. Allerdings ist zu beachten, dass man Platzangst und Angst vor Dunkelheit bei manchen SchülerInnen nicht unterschätzen sollte und sich daher eventuell Ausweichmöglichkeiten für die davon Betroffenen überlegen sollte.

[**Q6, S.16, Q8**]

4.4 Inselspiel im Schulalltag

Wenn man keinen kompletten Schultag, den die beiden bisher vorgestellten „Abenteuer“ sicherlich in Anspruch nehmen, Zeit hat oder diese zweifelsohne auch finanziell kostspieligen Möglichkeiten nicht nutzen kann, könnte beispielsweise im Sportunterricht das „Inselspiel“ als alltägliche Form der Abenteuerpädagogik angewandt werden. Die „Geschichte“ dieses Spiels ist folgende: „*Die Gruppe ist auf einer Insel notgelandet. Hilfe ist auf einer anderen Insel zu finden. Da im Wasser Krokodile sind, muss die Gruppe mit Hilfe von gefundenem Material Inseln bauen, um gemeinsam auf die 2. Insel zu gelangen, ohne ins «Wasser» zu fallen* [also den Boden zu berühren]. *Wir geben der Gruppe verschiedenes Material (Holzstücke, Decken, Steine usw.), womit sie sich Inseln bauen können. Die verschiedenen Materialien können eins vor das andere geschoben werden, bis alle Teilnehmer der Gruppe angekommen sind“(***Q6, S.16***)*. Dabei könnten als Regeln vorgegeben werden, dass die Gruppe zusammen eine Lösung finden muss, dass alle gemeinsam ankommen müssen und dass ins „Wasser“ Gefallene von den andern getragen werden müssen, um durch das Spiel den Gemeinschaftssinn zu fördern und es spannender zu machen. Außerdem kann das Spiel reguliert werden, indem es durch das Verringern der vorgegebenen Materialien, das Vergrößern der Distanz zwischen den Inseln oder das Vorgeben eine Zeitlimits erschwert, was auch zu einer neuen Kooperation in der Gruppe führen kann. Neben Kooperation wird durch das Spiel auch Kommunikation und Hilfsbereitschaft in der Gruppe geübt. Und wenn es zu Ende ist, sollte auch das Resultat, die Rollenverteilung und Verbesserungsmöglichkeiten besprochen werden, da die Gruppe danach bei ähnlichen Situationen besser zusammenarbeiten kann.

[**Q6, S.16**]

5. Persönliche Beurteilung zur Abenteuerpädagogik

Diese Beispiele zeigen, wie es auch in Schulklassen durch Abenteuerpädagogik, die gekennzeichnet ist von „aktive[m] Handeln in der Gruppe“(**Q2, S.27**), möglich sein kann, Werte wie gegenseitige Hilfe oder Solidarität zu vermitteln, die in der Gesellschaft keinen hohen Stellenwert mehr haben, obwohl sie für den Menschen wichtig und prägnant sind. Abenteuerpädagogik kann auch, wie oben bereits beschrieben, ein Ausweg beziehungsweise eine Hilfe sein, mit den Problem unserer Gesellschaft besser umzugehen. Dennoch ist es meiner Meinung nach wichtig, Abenteuerpädagogik eben auch nur als das anzusehen, was sie ist, nämlich ein Mittel, die Kinder und Jugendlichen an ihre Umwelt anzupassen, beziehungsweise ihnen zu lernen damit besser umzugehen. Also werden die eigentlichen Probleme höchstens retuschiert beziehungsweise punktuell verbessert. Dabei sollte man aber nicht übersehen, dass Probleme wie Kriminalität und Drogenmissbrauch oder auch Ausgrenzung und Egoismus in einer Schulklasse, zwangsläufig mit einer gesellschaftlichen Umwelt einher gehen, die auf Konkurrenz, Auslese und Profit orientiert ist. Für eine wünschenswerte Umwelt, welche „quasi die Voraussetzung für die Erreichung eines wünschenswerten Menschenbildes“(**Q2, S.14**) ist, fehlen in der Gesellschaft laut Ursula Gäumann (**Q2**) folgende Merkmale: *Die intakte Familie, gesicherte Beziehungsgeflechte, und gesunde Wohnverhältnisse; das ganzheitliche Lernen in einem humanen Schulsystem, echte Demokratie, menschengerechte Arbeitsbedingungen, Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung in ganzheitlichen Arbeitsabläufen, und eine sinnvolle Beziehung zur Arbeit, damit nicht mit einer Konsumhaltung in der Freizeit kompensiert werden muss; Freiraum zur Entfaltung kultureller, politischer und sozialer Aktivitäten, anstatt Hektik, Mobilität, Anonymität Möglichkeiten, Ruhe und Bezug zu den eigenen Wurzeln zu finden.* Erst wenn diese Voraussetzungen alle erfüllt sind hätte sich etwas grundlegend zum Besseren verändert.

[**Q2, S.14,27**]

5. Quellenangaben

5.1 Literaturverzeichnis

(**Q1**)Hans G. Bauer: „Erlebnis- und Abenteuerpädagogik“; Rainer Hampp Verlag; 5. Auflage; 1996

(**Q2**)Ursula Gäumann u. A.: „Grundlagen der Erlebnis- und Abenteuerpädagogik“; Verein „lucciola“; 1988

(**Q3**)Sabine Behn/ Helmut Heitmann (Hrsg.): „Spannung, Abenteuer, Action“; Verlag edition erlebnispädagogik; 1994

(**Q4**)Fürther Nachrichten vom 5.2.2010: „Klettergarten im Bannwald nur mit Auflagen“

5.2 Internetquellen (alle aufgerufen am 14. 02. 2010)

(**Q5**)http://www.zeit.de/2008/22/C-8-Masterprogramme?page=all

(**Q6**)http://www.snj.public.lu/publications/dossiers-snj/dossier-animateur/bonne-conduite_4-abenteurpaedagogik/Abenteuerpadagogik.pdf

(**Q7**)http://www.pfuetze-garten.de/index.php?id=90

(**Q8**)http://www.teufelshoehle.de/gruppenreisen/klassenausflug

6. Erklärung über die selbstständige Anfertigung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Cadolzburg, den 22.02.2010 Johannes Höfler